**Deep Dive?**

*Game Design Document*

**Copyright notice / author information / boring legal stuff nobody likes**

PLEASE NOTE:

You can copy this into your Drive by going to **“File” >> “Make a copy…”**

You do not need to request permission to edit this document if you make a private copy.

*Index***Index**

* Index
* Game Design
* Summary
* Gameplay
* Mindset
* Technical
* Screens
* Controls
* Mechanics
* Level Design
* Themes
* Ambience
* Objects
* Ambient
* Interactive
* Challenges
* Game Flow
* Development
* Abstract Classes
* Derived Classes
* Graphics
* Style Attributes
* Graphics Needed
* Sounds/Music
* Style Attributes
* Sounds Needed
* Music Needed
* Schedule

*Game Design*

**Summary**

Leikurinn er 2D platformer sem spilari stjórnar kafbáturinn

og reinir að safna stigum og komast svo í land þegar hann er búinn

með borðin

**Gameplay**

maður stjónar kafbáti og þarf að drepa fiska til að komast að endakalli

eftir að maður drepið hann fer maður í næsta borð og allir endakallar eru

með sér brögð. eftir að þú ert búinn með borðinn ferðu loksins til lands

maður þarf að vel með hvað er að gera í leikinum

**Mindset**

ævintíra leikja tilfining leikurinn á að vera erfiður þannig að þú ert veikburða svo fer eftir hvaða endakalli þú ert að keppa á móti hvort þú þarft að drífa þig eða vera rólegur

What kind of mindset do you want to provoke in the player? Do you want them to feel powerful, or weak? Adventurous, or nervous? Hurried, or calm? How do you intend to provoke those emotions?

*Technical*

**Screens**

* Title Screen
* Spila(Play)
* Stillingar(Options)
* Hætta(Exit)
* Level Select
* Borð-1(Level-1)
* Borð-2 læst þángað til að borð-1 er klárað(Level-2 locked until level-1 is completed)
* Borð-3 læst þángað til að borð-2 er klárað(Level-3 locked until level-2 is completed)
* Borð-4 læst þángað til að borð-3 er klárað(Level-4 locked until level-3 is completed)
* Game
* Inventory
* Halda áfram(resume)
* Hætta borði(Stop level)
* Hætta í leik(Stop Game)
* End Credits

*(example)*

**Controls**

spilari getur valið milli w s a d til að færa kafbátinn og skjóta er bilstöng(space bar) og hann getur líka breit því í stillingum

endakallar eru með atburði(events) eftir t.d tíma eða þegar þeir eru með viss mikkið líf.

**Mechanics**

jarðbundinn(root), rotaður(stun), blindur(blind), þagnaður getur ekki skotið(silcence), rett og rángt up er niður og niður er up hæri er vinstri og vinstri er hæri(controles invertet), vörn(block attack),

*Level Design*

*(Note : These sections can safely be skipped if they’re not relevant, or you’d rather go about it another way. For most games, at least one of them should be useful. But I’ll understand if you don’t want to use them. It’ll only hurt my feelings a little bit.)*

**Themes**

* sjór
* Mood
* meðaldimt
* stundum er umhverfið rólegt og stundum er það
* Objects
* *Ambient*
* Beams of moonlight
* kólarríf(coral reef)
* *Interactive*
* gullfisk
* pírana fiskar
* sæhestur
* kisu fiskur
* minni Áll
* stór Áll
* hákarl
* hvalur
* kolkrapi

*(example)*

**Game Flow**

* spilari birjar í sjó
* spilari þarf að fara í áfram og kemst ekki til baka
* þarf að fara þángað og þarf að drepa óvini
* og hann þarf að drepa endakall og fara í næsta borð

*(example)*

*Development*

**Abstract Classes / Components**

* BasePhysics
* BasePlayer
* BaseEnemy
* BaseObject
* BaseObstacle
* BaseInteractable

*(example)*

**Derived Classes / Component Compositions**

* BasePlayer
* PlayerMain
* PlayerUnlockable
* BaseEnemy
* gullfisk
* pírana fiskar
* sæhestur
* kisu fiskur
* minni Áll
* stór Áll
* hákarl
* hvalur
* kolkrapi
* BaseObject
* ObjectRock (pick-up-able, throwable)
* ObjectChest (pick-up-able, throwable, spits gold coins with key)
* ObjectGoldCoin (cha-ching!)
* ObjectKey (pick-up-able, throwable)
* BaseObstacle
* ObstacleWindow (destroyed with rock)
* ObstacleWall
* ObstacleGate (watches to see if certain buttons are pressed)
* BaseInteractable
* InteractableButton

*(example)*

*Graphics*

**Style Attributes**

smá cartoony og alvalegt og ekki hvöss horn



vatnið verður dekra eingir peningar og ekki dótið í hægra horninu og kafbátur er bara

undir vatnti og bara uppi þegar hann er búinn að vinna leikinn



**Graphics Needed**

* Characters
* kafbátur
* bissa þarf að skjóta(shot animation)
* hreifing(movement animation)
* ekki á hreifingu(idle animation)
* meiða sig(damage animation)
* Other
* hákarl ekki á hreifingu(idle animation) og attack animation
* Stór Áll ekki á hreifingu(idle animation) og attack og stun animation
* hvalur idle og attack og tíma animation
* kolkrabi idle attack og blind animation
* Blocks
* ?

*(example)*

*(Note : If you’re soloing you might not need to define this part, as you can just use the Derived Classes + Themes section as a reference. It’s up to you.)*

*Sounds/Music*

**Style Attributes**

bakgrun tónlistin, tónlist hjá að vera mismuandi eftir endaköllum t.d drúngaleg

spennandi/upphábiggjandi tónlist

**Sounds Needed**

* Effects
* lát líf hljóð
* endakalla hljóð
* baggrun tónlist (background music)
* Feedback
* sorgleg tónlist(died)

*(example)*

**Music Needed**

* backgorund tónlist
* sér tónlist fyrir endakalla

*(example)*

*(Note : Again, if you’re soloing you might be able to / want to skip this section. It’s up to you.)*

*Schedule*

*(what is a schedule, i don’t even. list is good enough, right? if not add some dates i guess)*

* develop base classes
* base entity
* base player(kafbátur)
* base enemy
* base app state
* game world
* menu
* enemies
* BaseEnemy
* gullfisk
* sverð fiskur
* pírana fiskar
* sæhestur
* kisu fiskur
* minni Áll
* stór Áll
* hákarl
* hvalur
* kollkrapi
* design levels
* introduce motion/jumping
* introduce throwing
* mind the pacing, let the player play between lessons
* design sounds
* design music

*(example)*